




# SUPER trucos

PLAYSTATION · DREAMCAST · NINTENDO 64 · GAME BOY COLOR

Shadow of Destiny™

# shadow of memories

descubre las múltiples variaciones que ofrece la primera aventura de horror de konami para playstation 2.

16 PAGINAS CON TODAS LAS CLAVES Y SECRETOS DE LOS MEJORES VIDEOJUEGOS DEL MOMENTO

LEBENSBAUM

¡Oh!
¡Este no es el mejor momento ...!

Por fin dices algo con sentido.

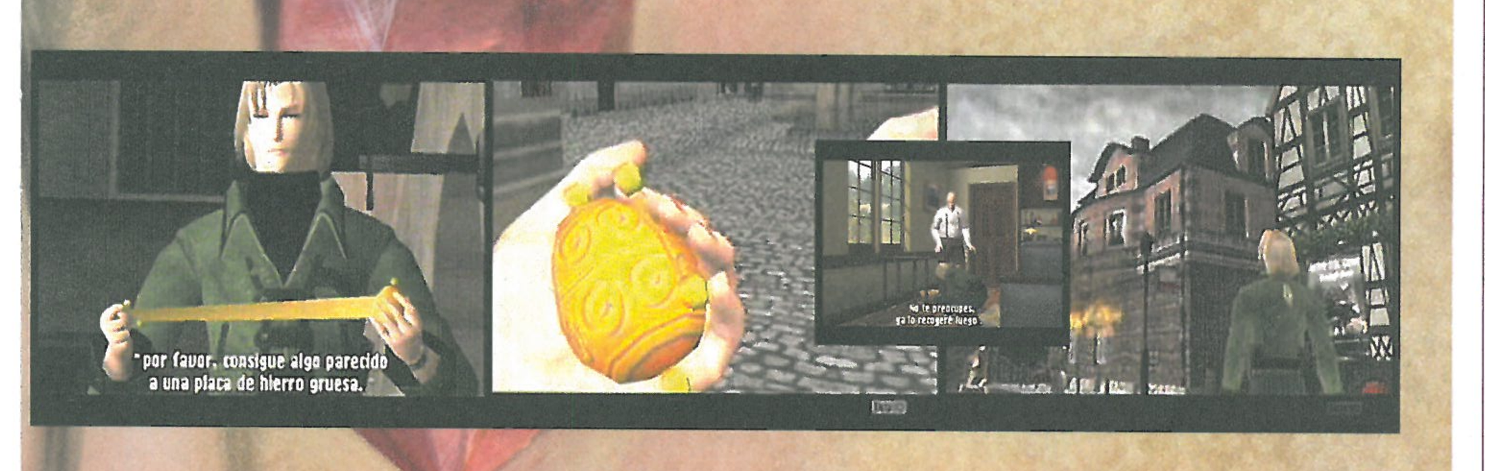
LEBENSBAUM
1300

07/04/2001 14:00:03

Cafe Sonhe

Bueno, está bien
de todas maneras no tengo nada que hacer





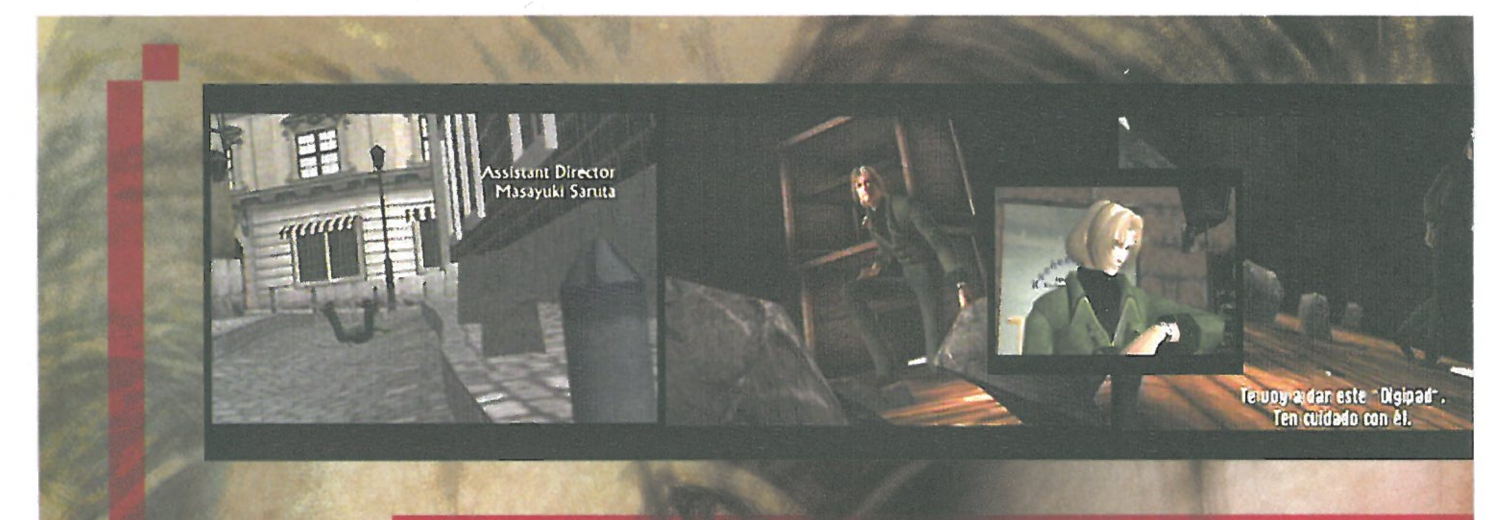

# shadow of memories

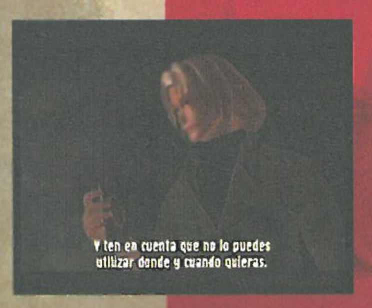
MANUEL ALMEDINA

Antes de empezar a desgranar el desarrollo del juego me gustaría haceros una breve introducción de los personajes más importantes. Ellos son la clave para conseguir los distintos finales del juego. También es cierto que los finales cambian en el último episodio, pero hay un episodio intermedio que te da dos opciones de respuesta. Una de ellas nos dejará automáticamente sin ver dos finales, así que hay que jugar dicho episodio dos veces más para cambiar la respuesta y ver los finales alternativos. Los personajes más significativos son los que describo a continuación:

• Eike Kusch: El protagonista de la historia y personaje al cual manejaremos durante la aventura.
• Dana: Camarera de la cafetería donde se despierta Eike tras ser asesinado. Rescatarla del pasado es uno de nuestros objetivos y de nosotros depende que lo hagamos. Puede que sea la hija desaparecida de Eckart Brum.
• Margarette Wagner: Hija del alquimista, el desaparecido doctor Wagner. Vive en la Edad Media. Eike siente algo especial hacia ella y ella siente algo especial por la época de donde proviene Eike.
• Eckart Brum: Es el gerente del museo de la ciudad, gran amigo de Eike. Él mantiene un gran secreto: su mujer fue asesinada después de tener un bebé y el bebé nunca apareció. Nosotros, mejor dicho, Eike, puede que tenga la oportunidad de salvarla. De nosotros depende.
• Homunculus: Es el ente que ayuda a Eike a desafiar a la muerte. Pero ¿Por qué ayuda a Eike? ¿Tiene algún interés en que Eike siga con vida?
• Hugo: Es el hermano de Margarette, descubre la verdad sobre la procedencia de Eike y empieza a investigar sobre una máquina del tiempo. Hugo nunca pudo superar la muerte de su madre.

A lo largo de la aventura, si nos fijamos en los relojes que tenemos, veremos que uno marca la época en la que estamos y otro la hora del presente. Cuidado con el tiempo, ya que en varios capítulos no podremos entretenernos demasiado. Pero os voy a dar dos consejos: Visitando a la Pitonisa podremos averiguar la hora de nuestra muerte. Guardad cada capítulo en un *slot* distinto de la *Memory*










*Card*, ya que, aunque en algunos capítulos no nos dé tiempo a saber dónde buscar la información, al volver podremos ir directamente allí. Buen Juego y cambiad vuestro destino.

**EPILOGO.** Nada más empezar el juego vemos como Eike es apuñalado en la plaza del pueblo por un desconocido. Al despertar de lo que parece un sueño nos encontraremos con Homunculus, un ente que nos da la oportunidad de cambiar nuestro destino y desafiar a la muerte. Él nos dará un *Digipad*, una especie de Máquina del Tiempo. Tras acabar la conversación con dicho objeto salimos por la puerta. Nos despertamos en una cafetería media hora antes de que suceda nuestra violenta muerte. Allí conocemos a Dana, la camarera del local. Tras una breve conversación salimos por la puerta. Usamos el *Digipad* y viajamos en el tiempo media hora antes de que nos asesinen. Ahora podemos visitar a la pitonisa. Para llegar hasta ella observamos el mapa con el botón de triángulo. Se encuentra en la casa del Alquimista. Si no queréis perder el tiempo, esto es lo que tenéis que hacer. Miramos el mapa, vemos que estamos cerca de la plaza donde hemos muerto. Para que el asesino desista de su intento debemos conseguir que haya gente. Si conseguimos convencer a tres personas al menos, no nos pasará nada malo. Así que nos ponemos a caminar cerca de la cafetería y de la plaza y encontraremos a tres personas: Una mujer mayor, una niña y la madre de ésta. Tras convencerlas de que deben visitar la plaza volvemos a usar el *Digipad*. Ahora escogemos el momento exacto de nuestra muerte. Cuando estemos en el tiempo de nuestro asesinato vamos a la plaza. Allí veremos a un malabarista y junto a él a las tres personas que convencimos para que fueran. Nos acercamos. En ese momento Eike presentirá cómo el asesino ha desistido y sigue con vida. Tras la pequeña secuencia guardamos.

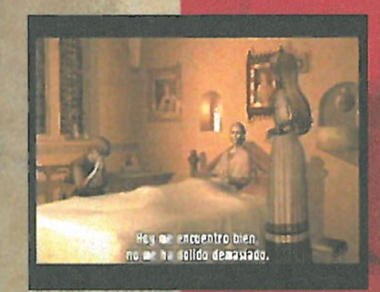
**CAPITULO 1:** Comienza con el fuego sobre una casa que en el mapa aparece con el nombre de Bar Zun Ei. Vamos hacia la gente que hay apelotonada cerca del fuego. Allí un niño llorando nos pedirá que entremos y res-

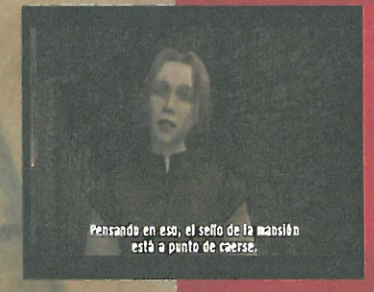



catemos a su abuelo. Ante las respuestas que nos da el juego escogemos que NO. Volvemos a la plaza, concretamente a visitar al malabarista. Al acercarnos a él, éste nos lanzará un huevo que cogemos al vuelo. Con el huevo en nuestro poder tendremos que regresar a la casa del fuego. De nuevo nos encontramos con el niño llorando. Esta vez aceptamos entrar a la casa. Allí moriremos. Se nos dará la opción de remontamos al pasado, concretamente a antes de que comience el fuego. Usamos el *Digipad* para ir a ese tiempo. Nada más aparecer en el pasado vamos hacia la casa. Una vez lleguemos allí correremos alrededor de ella para impedir que alguien eche un papel ardiendo. Con esto habremos evitado que el bar acabe echo un montón de cenizas.

**CAPITULO 2:** Nada más empezar vemos como Dana, la camarera de la cafetería corre hacia nosotros. Tras comprobar que hemos pagado el café, ella nos enseñará una piedra preciosa roja que cree que es de Eike. Tras decirle que no, ella nos enseñará un mechero, que sí resulta ser nuestro. En

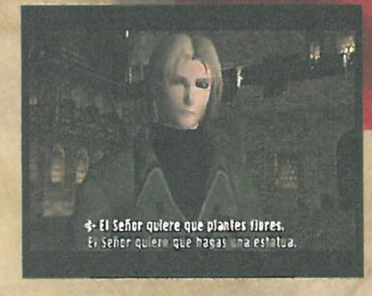











ese momento, desde el árbol que tenemos a nuestras espaldas, alguien nos dispara y morimos. Como siempre, Homunculus nos dará la opción de que desafiemos una vez más a la muerte. Y ya van tres. Ahora, nos vemos de nuevo en la secuencia con Dana. En un momento determinado el *Digipad* se encenderá y debemos utilizarlo para ir al año 1500. Al teletransportarnos, Dana también se viene con nosotros. Apareceremos en la Edad Media. Llegamos a tiempo de salvar a una chica llamada Margarette (muy mona por cierto). Para ahuyentar a las personas que la están molestando utilizamos el móvil o el mechero. Tras esto la seguimos hasta su casa y allí conoceremos a su madre y a su hermano Hugo. Finalizada la charla salimos a la calle. En la plaza tendremos quehablar con el trabajador que está plantando un árbol. Inmediatamente después tendremos que tomar prestada la escalera de mano que hay en la puerta de la panadería. En el mapa antiguo de la ciudad aparece el lugar dónde está la mansión. Nos dirigimos a la puerta para hablar con el personaje que hace de portero. Para conseguir pasar la muralla debemos darle la postal. Una vez cruzada la muralla, debemos poner la escalera de mano para conseguir el sello de la familia de la mansión. Tras conseguirlo regresaremos a la plaza. Allí hay un obrero trabajando y tras enseñarle el escudo que acabamos de tomar prestado le decimos que en vez de plantar un árbol, coloque una estatua. Después regresamos a nuestra época. Guardamos.

**CAPITULO 3:** Caminando hacia el museo la caída de un jarrón causa la muerte de Eike. De nuevo Homunculus nos dará la oportunidad de desafiar a la muerte.

Cuando estemos de vuelta entre los vivos pondremos rumbo al museo. Tras entrar en él debemos encontrar al señor Eckart. Se encuentra en la oficina situada en la planta de arriba. Después de una charla con él, nos dará un libro, y nos preguntará si queremos un gato. Tras salir de la oficina debemos mirar al menos un cuadro de la pared, si no lo hacemos no podremos bajar las escaleras. Una vez abajo nos encontraremos a Homunculus.

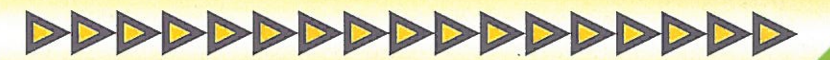
¡Oh, Sr. Eckart!

Nos hará una pregunta. La respuesta es sí aunque da igual, porque el desenlace será el mismo. Nos transportaremos a principios de los años ochenta y descubriremos cómo Homunculus nos ha quitado todas las unidades de energía del *Digipad* y cómo el señor Eckart, bastante más joven, está feliz porque su mujer ha tenido una niña. Tras conseguir una o dos unidades de energía para el *Digipad*. Regresamos a la época actual. Volvemos al despacho del señor Eckart. Allí le preguntamos acerca de su hija y esposa. Él se sobresalta (no voy a desvelar el contenido de la charla, ya que es una parte de la trama) y al girarse para mirarnos rompe el jarrón que caerá causándonos la muerte. El capítulo tres llega a su fin. Salvamos.

**CAPITULO 4:** Nada más empezar vemos una foto en blanco y negro. Inmediatamente nos apuñalan una vez más por la espalda. Para evitarlo debemos utilizar el *Digipad* antes de que el cronómetro llegue a cero. Nos remontamos al pasado, concretamente al inicio del siglo XX. Nos servirá el mapa de la época actual. Una vez allí

08/04/2001 17:02:26
Brum Museum

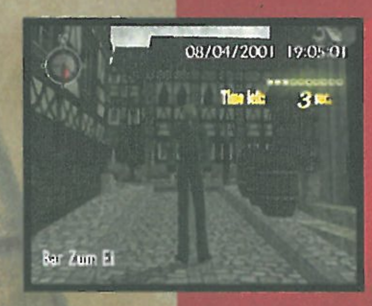
No te preocupes. Siéntate.

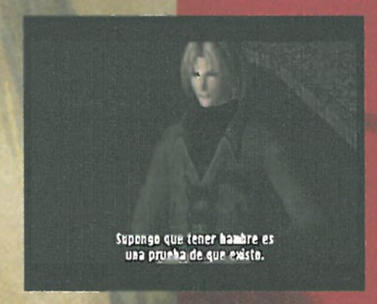










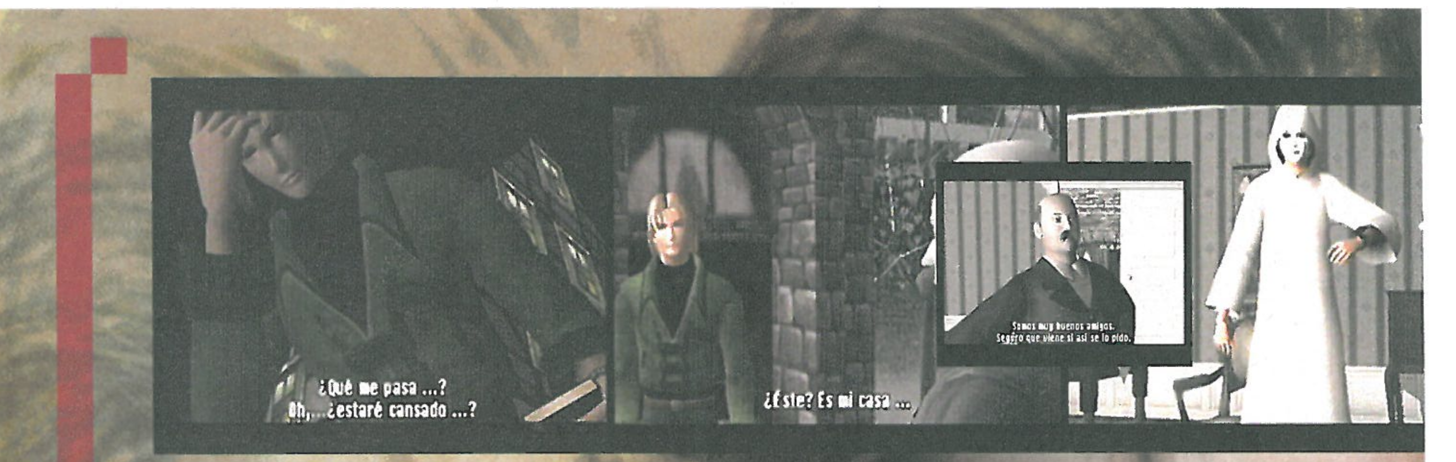

ponemos rumbo al museo. Antes de entrar hablamos con el dueño de la mansión (en esta época todavía no es un museo) que es un antepasado de Eckart. Se mostrará feliz con la idea que le acabamos de dar, prefiere hacerla museo antes que venderla. Tras la charla nos llevará al interior de la casa donde su hija Sibila hablará con nosotros mientras su padre va en busca del fotógrafo. Sibila se da cuenta de que nuestra cazadora está rota y mientras nos la cose nos ponemos el traje que ella le ha hecho a su padre para una fiesta. Si nos damos cuenta se trata del mismo traje que llevaba una persona en la foto que obtenemos al principio del capítulo. También veremos que es el mismo traje del malabarista del epílogo. Uhmm ¿Qué estará pasando aquí? A Sibila le preguntamos acerca de una sartén. Ella nos responde que en la casa no hay ninguna ya que su padre tiró todos los enseres de su madre al morir ésta. Ella nos propone ir a algún bar. En ese momento decidimos salir a la calle. Como es muy temprano los bares están todos cerrados, así que nos dirigimos a la tienda de fotografía. Allí nos apoderamos del cartel que hay colgado. Eso nos servirá para evitar morir en el futuro. Para encontrar un objeto metálico que evite nuestro apuñalamiento lo mejor será ir al futuro y visitar el restaurante. Le entregamos el huevo al camarero y tras pedirle un objeto metálico nos dará una sartén. Si escogemos esta opción regresaremos a la era de Sibila. Allí apareceremos en a la casa y Sibila nos dirá algo acerca de la utilización de unas llaves. En ese momento llegará el señor Buró y nos haremos la foto. De nuevo estamos con Sibila. Tras cambiarnos salimos por la puerta y volvemos a entrar para preguntarle si le gustaría tener un gato pequeño. Tras la charla salimos al pasillo y regresamos al futuro. Cuando el reloj se ponga verde utilizaremos la placa metálica. Una vez hayamos salvado, Homunculus se nos presentará y nos dirá algo acerca de la aventura. Guardamos.

**CAPITULO 5:** Al comenzar el capítulo Eike siente hambre. Decidimos ir al restaurante que ardió en el capítulo uno. Allí y tras una secuencia amplia Eike toma un plato envenenado. Al sa-

lir del restaurante se nos aparecerá de nuevo Homunculus. Él, la verdad es que no nos ayudará de momento, tras una breve charla desaparecerá. Justo en ese momento Eike se siente enfermo y muere por envenenamiento. Tras regresar a la vida nos transportamos a la época de Sibila. Allí veremos al padre de ella indeciso, no sabe si hacer de la casa un museo o una biblioteca. Le respondemos con la opción de la biblioteca. En ese momento regresamos al futuro y entramos en la casa, cuya planta baja ha pasado a ser una biblioteca. Entre los libros encontramos uno que nos desvela el remedio contra el veneno que nos causó la muerte. Pero el veneno no existe en la actualidad y el remedio se ha dejado de fabricar. Subimos al despacho de Eckart y le pedimos un gatito. Regresamos a la época de principios de siglo y le entregamos el gato a Sibila. Para conseguir el veneno tenemos que regresar a la Edad Media. Allí ponemos rumbo a la casa del alquimista que ha volado por los aires. Para entrar ahuyentaremos al perro que está en la puerta. Eso se consigue obteniendo unos trozos de carne que nos



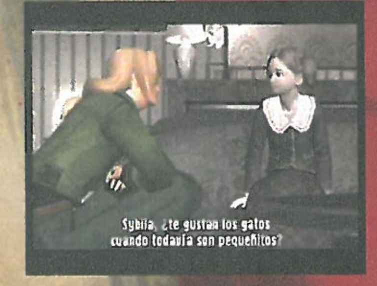
















darán en la carnicería. Una vez los tengamos regresamos a la casa y tras la marcha del perro entramos. Del suelo cogemos la llave. Usamos el *Digipad* para viajar un poco antes de que suceda la explosión y abrimos la puerta del sótano. Tras hablar con el padre de Margarette volvemos arriba y salimos por la puerta. Pero antes de salir a la calle nos encontraremos a Margarette, la muchacha a la que salvamos en el capítulo dos. Ella nos recordará y nos dará el antídoto. Como es pronto para regresar, (al menos así lo decidieron los creadores, porque a mí se me agotó el tiempo dos veces) acompañamos a Margarette que se dirige a otra casa de la ciudad. Por el camino veremos a Dana. Eike sale corriendo pero no la encuentra. Tras esto regresamos a la casa de Margarette. Allí ella nos dará un peine y veremos una discusión con su hermano Hugo. Hay un momento en la conversación antes de que llegue Hugo que es importante para los finales. Cuando Eike piensa que ella puede ser un antepasado suyo. Se no dan dos opciones. Si escogemos decírselo tendremos la opción de ver los finales B y C. Si por el contrario decidimos no contarle nada tendremos la opción de ver los finales D y E. Tras toda la escena y cuando se nos dé libertad de movimiento regresaremos al futuro. Cuando el crono aparezca utilizamos el antídoto. Guardamos.

**CAPITULO 6**: Empezamos mirando un cartel de cine. Inmediatamente morimos atropellados por un coche. Cuando volvamos a la vida el crono se pondrá en marcha. Antes de que llegue a cero debemos de coger la unidad de energía del *Digipad* que hay en los alrededores y transportarnos a la época que aparece con una ciudad completamente nevada. Nada más llegar nos encontramos al director de cine de la película que vimos antes de morir en la cartelera. Tras pedirnos consejo debemos animarle a hacer una película sobre un viajero del tiempo. Desde allí, una vez finalizada la conversación debemos ir al museo-biblioteca. Justo antes de llegar seremos testigos de la muerte de Miriam, la mujer de Eckart. Rápidamente usamos el *Digipad* para viajar antes del tiroteo e intentar salvar a la mujer.

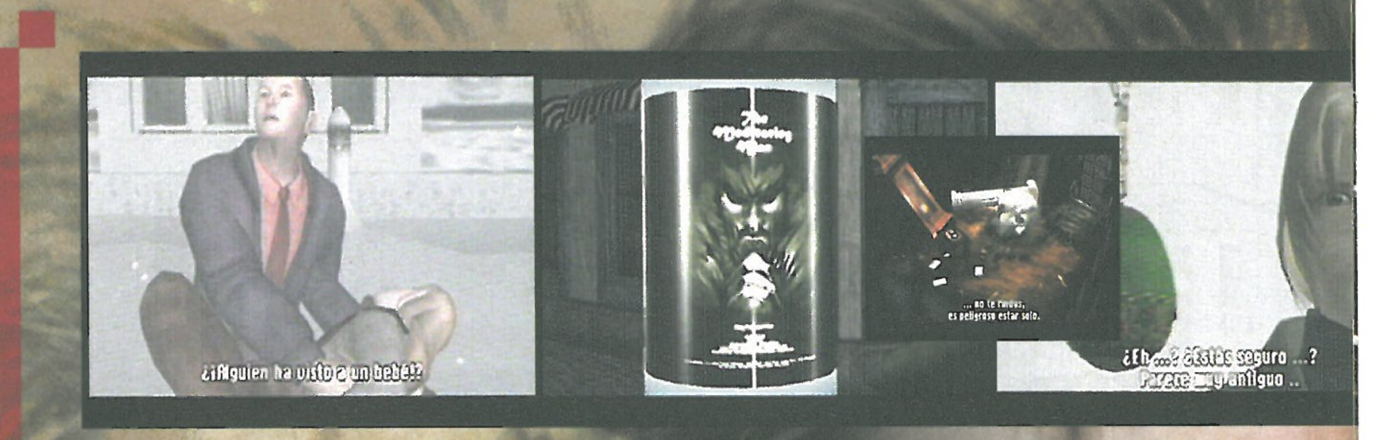
Cuando volvamos a dirigirnos hacia el museo hablaremos con ella y la advertiremos de lo peligroso que es ese camino. Ella hará caso omiso y volverá a ser asesinada. Tras una disertación de Homunculus advirtiéndonos de lo difícil que es cambiar nuestro destino sin cambiar el destino de otras personas. Existe la opción de salvar a la mujer, si no queréis hacerlo saltad esta parte. Regresamos una vez más justo antes del tiroteo. Le volvemos a advertir de lo peligroso que es ese camino. Cuando veamos que hace caso omiso de nuestra advertencia salimos corriendo tras ella. (Cuidado, si la perdemos de vista morirá) Tras una vuelta a la manzana salvaremos su vida, aunque no podremos rescatar a Dana, la niña pequeña. Después regresamos al futuro y vemos el cartel. El director de cine está allí apoyado en la pared y advierte al conductor de que estamos allí y así evitamos ser atropellados. Salvamos.

**CAPITULO 7**: El señor Eckart nos ha citado en la cima de la torre de su casa. Allí entramos y automáticamente se cierra la puerta. Subimos y en la

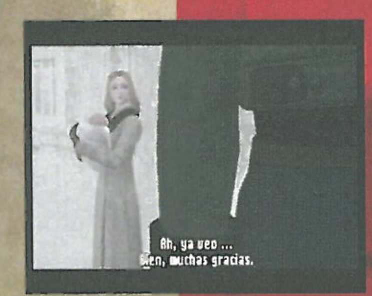








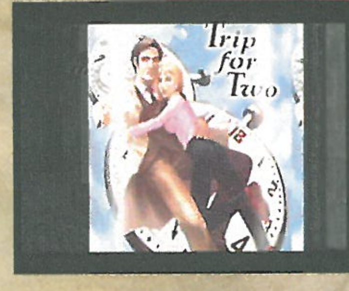














última planta veremos una cuerda, la cogemos. Subimos a la azotea de la torre y allí seremos empujado al vacío muriendo en el acto. De nuevo Homunculus nos da la oportunidad de evitar que esto suceda. Para ello debemos utilizar el *Digipad* nada más quedarnos encerrados. Viajamos a la noche anterior y tras comprobar que la puerta está cerrada viajamos a la era de Sibila. Allí debemos entrar en la estancia donde hablamos con ella. Hay una especie de armarito para llaves de donde cogemos la de la torre. Sibila es testigo de lo que hacemos (por eso nos hizo en un capítulo anterior mención a las llaves). Tras esto debemos salir al patio de la casa que es donde están las escaleras que suben a la oficina. No salgamos de la casa, si lo hacemos moriremos al encontrarnos a nosotros mismos. Después de comprobar todas las puertas del patio e intentar subir a la planta superior salimos, ahora sí, al exterior de la casa. Viajamos a la noche anterior de que nos arrojasen y subimos a la azotea de la torre. Allí atamos la cuerda. Volvemos a la época de Sibila. Entramos en la torre y veremos otra cuerda. La cogemos y regresamos de nuevo a la noche anterior de los hechos y la atamos en la parte opuesta de la torre. Tras esto regresamos a la noche de nuestro asesinato. Allí, al subir a la azotea debemos de ir a la parte izquierda de la pantalla (aparece un icono con el lugar exacto) antes de que el crono llegue a cero. Una vez evitemos ser lanzados al vacío vamos a hablar con el señor Eckart que está en una puerta de la torre que da a su despacho. Allí admite que él ha sido el que nos ha intentado asesinar. Llega su mujer, si la hemos salvado, y le recrimina lo que ha hecho. Salvamos.

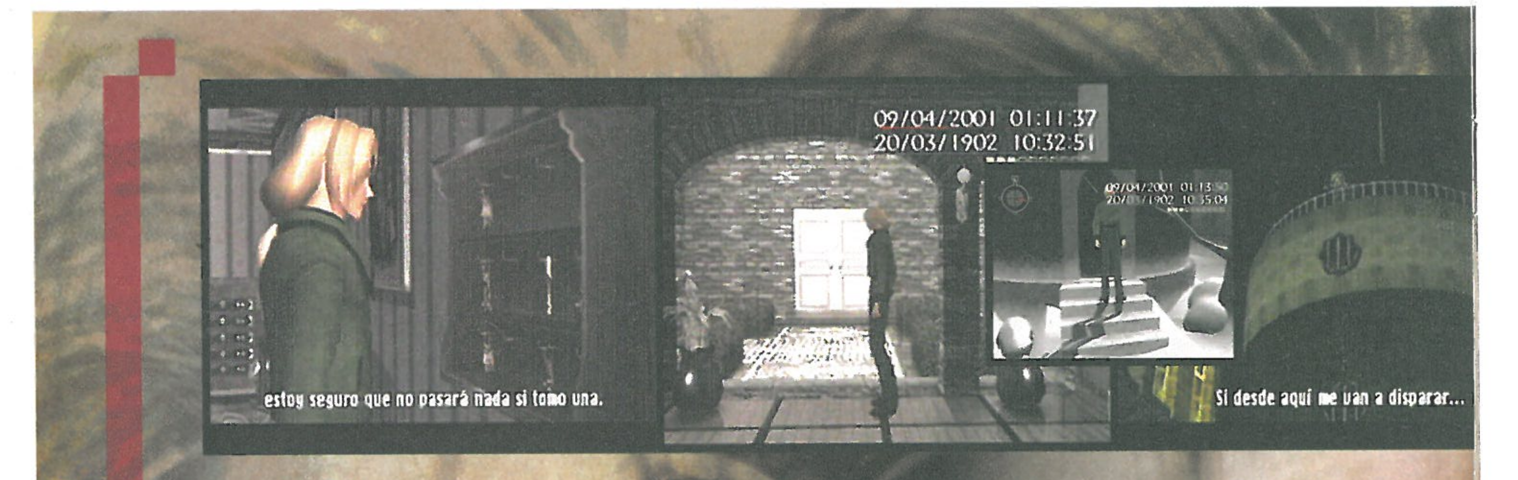
**CAPITULO 8:** En este capítulo es donde se deciden todos los finales. Yo os explico el recorrido del final D y las diferencias con el final E. Los demás será aclarados más tarde. Nada más comenzar el capítulo 8 debemos encontrar a Dana. Para hacerlo debemos viajar hasta la época de Margarette. Una vez allí iremos a la tienda de fotografía, ahora regentada por un pintor. Cuando vayamos a entrar, ella saldrá y nos reconocerá. Empezamos a




charlar con ella. La conversación llegará hasta un punto en el cual le pediremos que venga con nosotros. El juego nos da la opción de que le digamos que se venga o que la dejemos en esta época. Si decimos que se venga tendremos la opción de ver el final E. Si no le decimos nada veremos el D, como explico a continuación. Ella nos dice que tiene que pensárselo. Para darle tiempo regresamos al futuro. Allí vamos a la cafetería a darle el mensaje que nos dio para su jefe. El local está cerrado, pero hay una nota para ella que cogeremos. De nuevo regresamos a la época de Margarette. Esta vez Dana está apoyada en la pared de una casa cerca de la plaza. Le damos la nota y en ese momento ella decide volver. Si no le damos la nota ella no volverá. De regreso al futuro Eike se despide de Dana. En ese momento debemos regresar, una vez más, a la época de Margarette. Vamos directamente a la casa del alquimista. Esta parte es variable, ya que si hemos devuelto a Dana nos encontraremos a Margarette sola y buscando a su hermano que ha construido una máquina del tiempo. Si no devolve-

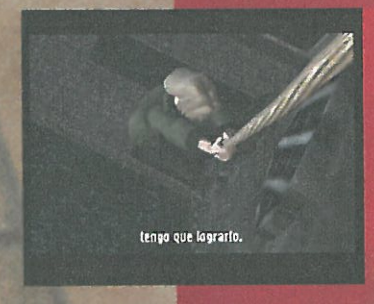


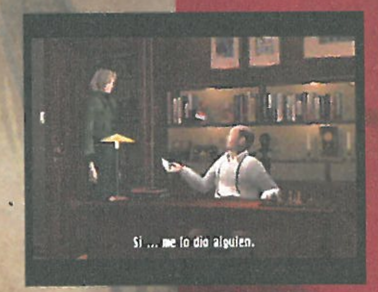

# SUPER trucos












mos a Dana, en la casa no habrá nadie y tendremos que buscarlos a los dos. Regresaremos al futuro. Allí recibiremos una llamada de Hugo ¿Es realmente posible que esté aquí, en esta época? Nos citará en la plaza, así que vamos corriendo allí. Él estará amenazando a Dana (si la hemos devuelto a nuestro tiempo) o a Margarette. La cuestión es que nos pide que traigamos a Homunculus para hacer resucitar a su madre. Aquí nos enteraremos de que Hugo ha sido el que ha estado intentando asesinarnos todo el tiempo. Cuando después de la escena podamos movernos debemos regresar a la época de Margarette. Si hemos devuelto a Dana encontraremos a Margarette allí y la llevaremos al futuro (Final E). Si no la devolvimos y a quien está amenazando Hugo es a su hermana, quemaremos las notas del Dr Wagner (Final D). Una vez hecho una de las dos cosas regresamos al futuro. Tras una larga escena,veremos el prólogo final y los créditos.

**FINALES ALTERNATIVOS**: El final al que os conduzco es el D, aunque marco las diferencias sobre el E. Pero ahora explicaré brevemente las variaciones que debemos efectuar para llegar a los otros finales: Si hicimos referencia a Margarette de que fuera un antepasado nuestro:

- Final A: Es la unión de los finales B1 y B2. Es decir, que hay que encontrar a Homunculus en las escaleras de la plaza el día frío e inmediatamente, sin pasar por los alrededores de la plaza ir a la casa de la pitonisa. (es la misma casa que la del alquimista en la Edad Media).
- Final B1: Le diremos a Margarette que es un antepasado nuestro. Cuando Hugo nos pida que le traigamos a Homunculus debemos ir a la casa de la Pitonisa. Allí hablamos con ella y regresamos a la plaza. En la escena final aparece Mr. Eckart atacando a Hugo seguida de una escena curiosa.
- Final B2: Hay que decirle a Margarette que puede ser un antepasado nuestro en el capítulo 5. Cuando Hugo nos diga que le traigamos a Homunculus hasta él usamos el *Digipad*. Nos vamos al día frío. Cerca de los escalones encontramos a Homunculus. Lo llevamos hasta Hugo en el tiempo futuro y disfrutamos de la escena.




• Final C: Hay que decirle a Margarette que es antepasado nuestro. Entonces no devolvemos a Dana al futuro. Cuando Hugo nos pida que le traigamos a Homunculus viajamos hasta su época. En la casa no hay nadie. Bajamos al sótano. Quemamos las notas del Doctor Wagner. Si no decidimos nada a Margarette :

• Final D: No devolvemos a Dana al futuro. Cuando Hugo nos dé la oportunidad de traerle a Homunculus viajamos a la época de Hugo y quemamos las notas del Dr. Wagner. Se podría decir que es el final C.

• Final E: Devolvemos a Dana al futuro. Cuando tengamos que buscar a Homunculus vamos hasta su casa en la Edad Media. Allí encontraremos a Margarette y la llevamos a nuestro tiempo. Ella reñirá a Hugo que se arrepiente de lo sucedido y promete destruir la máquina una vez regrese a su época. Después nosotros acompañamos a Dana a casa.

Nota: Tras ver todos los finales hay una escena más titulada Epílogo final. Donde se muestra lo que le sucedió al Doctor Wagner antes de desaparecer. En mi opinión el final E es el mejor.


Shadow of Destiny™